



AB Company SE CRECIO para convertirse en Makro Games y de esta manera poder llegar a ustedes más fuerte, más grande v con los mejores juegos originales de Nintendo que podrás encontrar en los puntos de venta autorizados en todo el país.



¿DONDE ESTÁ ELMO?

LES ESCRIBO DESDE LA PLANTA DE NINTENDO. NO HE PODIDO REGRESAR PORQUE ESTO ES INCREIBLE. TENGO MUCHÍSIMAS COSAS QUE CONTARLES SOBRE NINTENDO 64. ME IMAGINO QUE LES ESTOY HACIENDO MUCHA FALTA CUANDO REGRESE SEGUIREMOS CON LA GALERÍA EL RETO DEL MES Y ADEMÁS LES TENGO GRANDES SORPRESAS: ESTAREMOS EN CONTACTO!

SIGAN ENVIANDO SUS CARTAS Y DIBLUTOS AL MUNDO DE NINTENDO AV. 7A NO. 120A-13 PARA PUBLICALOS AM REGRESO



Casa Estrella Unicentro . Casa Estrella Galerías

Editorial

¿Qué te pareció el Nintendo 64?, ¿Pequeño dices?, pero definitivamente grandioso. Ahora, lo única que nos queda, es esperar a que nos calga encima una lluvia de nuevos y fabulosos títulos, para poder consolidar más a esta super piataforma en nuestro país. Por el momento, te puedo comentar que ya están confirmados los arrivos durante los próximos meses de: Super Mario Hart R, Star Fox 64. Golden Eye. F-Zero 64 y Yoshi's Island 64. Una noticia muy importante es que la conocida y prestigiosa compañía Honami, ha roto el silencio reinante de sus oficinas y nos ha informado acerca de la creación de 4 títulos para el N64, lamentablemente, sólo 2 de éstos juegos liegarán a latinoamérica.

Finalizo esta bienvenida a otra edición más de Revista Club Nintendo, anunciándote que estamos preparando el reporte de la visita a una de ferias más importantes de videojuegos en Japón. Shoshinkai '96. Debo recordarte que Nintendo siempre ha realizado sus anuncios y lanzamientos en esta ya conocida feria por todos nosotros (a través de Revista Club Mintendo) y esta vez, no será la excepción.

Ahora, debo realizar una de mis funciones más duras dentro de la Revista, iupar Super Mario 64 u Pilotwings 64.

RECIBIMOS CARTA DE:

VENEZUELA

ALBERTO SOLARTE SAULES - DRAK - JUAN L. FRANCO - ALVARO LANDIETA - FRANCISCO JOSE PEREZ - GIOVANNI CARVAJAL ALVARO YACIJE DIAZ - EDIJARDO GOMEZ HURTADO

Y no lo olviden, todos nuestros lectores colombianos también pueden mandar sus cartas a:

Distribuidoras Unidas S.A.

Transversal # 93 Nº 52 - 03

Santafé de Bogota - Colombia



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 50 EDICION Nº 5-11

Revista coeditada entre Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General Teruhide Kikuchi Director de Administración Jorge Stone Director Editorial Gustavo Rodríguez José Sierra Producción

Network Publicidad Diseño Francisco Cuevas Investigación Jesús Medina Adrián Carvajal

Editorial Televisa Colombia S.A. Presidente Laura D. B. de Laviada Gerente General Emiro Aristizábal A.

Director de Producción Gustavo A. Ramírez H. Editor Helio Galaz Guzmán Asesoría editorial y colaboraciones

Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de pubblicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellin: 2682936 - 2666948
Calli: 644220 - 644421

Revista CLUB NINTENDO № 5-11 (MR) 1996 Nintendo of América, Inc. Ali right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Centertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 № 52-03, Sanitaf de

Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora
Continental S.A., Caracas, Venezuela.Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A.,
Guayaquii, Ecuador. -Colombia:
Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de

Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**. Printed in Colombia

Revista Ciub Nintendo no se responsalibiliza por material recibido de cualquier tipo (no solicitado), ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibido la reproducción total o pancial del material publicado en este nimero.

SUMARIO

DR. MARIO	3
NUESTRA PORTADA:	
."SHADOWS OF THE EMPIRE"	8
TIPS DE:	
• "REVOLUTION X"	11
·"SCOOBY DOO"	44
INFORMACION VIRTUAL:	
•"DRAGON HOPPER"	16
. "BOUND HIGH! / ZERO RACERS"	17
PAGINA 64:	
•"SUPER MARIO 64"	27
·"MORTAL KOMBAT TRILOGY"	56
S.O.S.:	
•"X-MEN"	
CLUB NINTENDO RESPONDE	62

SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESI	SARIA:
·"REALM"	1
•"ULTIMATE MORTAL KOME	BAT"
·"WILD GUNS"	4
"TETRIS ATTACK"	4

Dr. MARIO



Estimado Dr. Mario, tengo una duda bastante grande y es la siguiente: ¿Para que sirve el MEMORY EX-TENSION del N647

GABRIEL CUEVAS R.

Este lúgar es donde se colocare el futuro 64DD, que en ocasiones anteriores hemos dicho que será como "un modificador de juegos" (muy útil en futuros juegos para el Nintendo 64).

Amigos de Ciub Nintendo:
Los felicito por el trabajo que hacen,
ya que es muy bueno. Guiero preguntaries si el Game Boy Pocket tiene pantalla a color, ya que un amigo me lo comentó así. Sigan trabajando como hasta ahora lo han hechó.

JONATHAN OLEA

Lo primero que hay que aclarar es que la nueva versión del Game Boy, es solamente más compacta, liviana y con una pantalla mucho más clara. Es lamentalos que se digan cosas así, a pesar de que ya lo habíamos aclarado anteriormente. Un amigo me regald et Killer Instinct paig Super Nes y lamenjablemente no puado usario en mi omisola pues es el jappnés. Me di cuenta de que le lattana ? hoytico los cuales me impiden poder infoquorio en mi consolar. Que pue-

NICKY MEYER

En reiteradas ocasiones, hemos dicho que los cartuchos ianoneses no pueden ser conectados al SNES, versión americana, lus ente por la razón que tu men nas. La culpa no fue tuya, ya como dices, este título te fue aledo por un amigo. Quizas le pasó lo mismo y para no edarse con el cartucho sin poder usario, te lo obseguio y así el se libra del problema. Lo que te podemos aconsejar es que te acerques a una tienda de videoluegos especializada v consultes con ellos, sobre que solución te pueden dar.

Acabo de compranne el Super Game Boy y ne surgio una duda Se pueden con char total cos juegos del Game Boy al Super Game Boy?, préguinto esto, porque creo que no todos los juegos traen la oppión a color.

LUIS BILBAO B.

Ciaro que sí, amigo. Todos los juegos que ya estaban disponibles cuando salió el Super Game Boy, tamblén se pueden conectar e este sistema, sólo que algunos de ellos no tienen su marco proplo y es por eso, que fu debes colocarie uno (el que más le guste, por supuesto). Pero note preocupes, pues ahora, la mayoría trae el suyo incorporado. saben de la compañía ENIX

EL TRIPLE X (XXX)

Esta compañía se encuentra trabajando en un juego para e Nintendo 64 que, lo más seguro no veremos por acá.



El Super Nes, ¿va a desaparecer al igual que el NES, con la salida del Nintendo 64?

MARCELO PAZ A

Al Super Nes le queda pare un buen tiempo más, pies s'opie ya to haz dado cuenta, cada vez estria sallendo más titulos tuenos pare esta gran consola de 36 bits. El hecho de que aparezce el N64, no quiere decir que el SNES vez a desapareços. Doriamente, laboraductoria de productoria de productoria de productoria de presenta de la desarrolto de juego para el N64, pero no pos es van a dejendado complete el SNES.

¿Va a salir un cartucho para el Super Nes con todos los juegos de Mega Man?, algo así como un "Mega Man All Star".

DIEGO GILABERT.V.

Aunque no hay neda oficial, seria realmente una buena idea, pues todos los fanáticos de esta serie, quedarian muy contentos. Todos sabemos lo reservados que son en Capcom para dar a conocer sus nuevos proyectos.

Hola Outers contarios que mo he quobrado la cabaza noncando vitra ... mentablemente hay grunge de tando de describrir algo que melha side imposible entender Ahora les pregunto a ustedes:) Para qué sirve la primera caheza de Donkey Kong en el juego Donkey Kong Country?

HUGO FUENTES

Esta famosa cabeza es va todo un misterio para los seguidores de DKC aunque aun no se descubre si sirve para algo o no En quanto sepamos o tengamos alguna noticia la haramas sahar Lo que si es seguro, es que Donkey Kong Country 3 traiga muchas cosas nuevas que te proporcionarán más horas de diversión y entretenimiento nero tolol no descrides tus obligaciones por jugar, va que esa no es la idea

Soy un fanático de fos inegos de pelea v tengo una duda, que espero me la puedan aclarar: ¿Se necesitará un control especial para poder innar los títulos que requieran de 6 botones, en el N64, como es el caso de Killer Instinct 64

MANUEL OCAÑA P

La respuesta es NO, va que como hemos mencionado en ocasio nes anteriores, la unidad de botones C no siempre será para alustar la perspectiva de vista. sino que en algunos casos, serán botones "comunes y corrientes", como es el caso de Mortal Kombat Trilogy.

Existe algún ipego de la serie Mortal Kombat para el NES?

VICTOR LOPEZ C

Este tipo de juegos no pueden adaptarse al NES (oficialmente), debido a la gran cantidad de memoria que estas reguleren I a personas que hacen juegos pare el NES sin autorización, como fue el caso de Street Fighter II, que además de verse horrible y tener una mavillad ingrentable era totalmente ilegal. Esperamos que estas cosas va no se renitan

Estay un noco molesto con la deci sión que tomaron en contra de un ivego para el Nintendo 64 y se las quiero plantear a ustedes: ¿Por que rambiaron tan drásticamente el iungo Wave Race? a mi me nasecia espectacular, con sus tanctus

futunetae JORGE MARTINEZ V. Seguramente ese cambio se dio nor huscar algo differente va que

pronto podremos ver en el Nintendo 64 el juego F-Zero 64 lque será, sin duda alguna, un gran luego). Ambos títulos serían muy parecidos, así que lo más probable es que la gente de Nintendo decidió hacer el cambio para que no tuvieran alguna similitud v así, poder disfrutar de 2 grandes títulos exclusivos para olidar esta gran plataforma casera de 64 bits.

> Estimados amigos de Club Nintendo: Les mando esta carta para hecerles una pregunta: Hace un fiempo atras, me compré un control independiente para el Super Nes. Estropeara mi consola o no?

EBANCISCO HERNANDEZ Afortunadamente este tipo de controles no causan ningún tipo de despertectos a tu consola, lo que si te puedo decir es que si no tiene un sello de garantía Nintendo, lo más probable es que te dure un paco menos de lo que tú creías. Por eso se recomienda comprar sólo accesorios origina les de Nintenda

Quiero comentarles una molestia que me surgió al ver la información sobre los juegos de B PG - Greo que es injusto lo que hacen con resnecto a los juegos B PG nues nienso que no solamente Super Mario B P.G. dehiera tener una sección especial, va que también hay varios illegos como Breath of Fire Secret of Mana y Chrono Trigger por nombrar solo algunos A mi modo de ver también debieran darie un genacio a estos títulos

FEI DE SANCHEZ S

Hay un motivo al respecto y es que en un principio, estos juegos se vendían muy poco y lamentablemente la mayoría de ellos se comercializaban en forma ilegal: sin embargo, ahora ya hay más seguidores de estos juegos (tal como lo remarcas en tu carta). nor tal razón daremos más tins v trucos de juegos R.P.G. en proporción a las cartas que nos llequen a la editorial.

Tengo una duda sobre Johnny Cage Qué fue lo que les hizo a los programadores de Williams para no incluido en versión que estará disponible en el Nintendo 642

JOSE LUIS HERNANDEZ

Te contaremos que el actor Daniel Pesina (Johnny Cage) patrocinó un juego, que lamentablemente era competencia directa de Mortal Kombat. Es por eso que en un principio se dilo que no aparecería en esta nueva versión de la serie Mortal Kombat, A pesar de esto. Johnny Cage si aparecerá en Mortal Kombat Trilogy (revisa nuestro análisis en este número), por lo que sí podrás seleccionar a este personaje en tu consola exclusiva de 64 bits: el Nintendo 64.

He observado que en algunas revistas (Club Nintendo, por supuesto), aparecen juegos como Alien 3, Maximum Carnage, Spiderman, T2, True Lies, etc. todos ellos bajo la licencia de Acclaim cuando en sus calas aparecen con la marca LJN. Mi pregunta es ¿ por qué cuando publican información de juegos hechos por LJN dicen que es bueno y producido por Acclaim y si es malo, dicen que es de LJN?, siendo esto una falsedad muy grande. LJN v Acclaim ¿son lo mismo? v si son 2 compañías diferentes, ¿por qué cometen estos errores?. Espero me respondan esta crítica constructiva.

FRANCISCO MELLER J.

En realidad son los mismo. Accialm es dueña de la marza LJN, además, es le compañía que siempre nos manda con anticipación los prototipos y nosotros, como siempre (nuestro problema involuntario), no sabemos si saldrá como Accialm o como LJN. En todo caso, cada día que pasa, estamos más contentos haciendo la Revista.



Trataremos de investigar con cuál marca se lanzan, aunque pensamos que si es bueno o malo, ¿qué importa si es de Acclaim o LJN?

¿Cuál es la la máxima capacidad del SNES?, ¿existen salidas externas en los sistemas NES y SNES?, ¿por que los ponejs no los usan?. ¿Es sistema SNES no tuxo grandes juegos, pocos megas usados y muchos de ellos, eran repetidos. También hubieror juegos buenos, pero podrían haber sido mejoras. Nosotros los videojugadores siem-

pre buscamos un buen reto. Imaginen a un niño de 9 años que domina los juegos difíciles, para nosotros de mayor edad, solo será una distracción.

EL RATA

La tecnología avanza. En Japón saldrá un juego R.P.G. Ilamado "Zero " de Hund Soft con 72 megas de memoria (va comprimidos) v además un reloi intregado que permite muchas funciones bastantes interesantes, Respecto a las salidas externas, tanto del NES como del SNES, estuvieron ahí listas para usarse como lo hemos dicho, pero no se utilizaron, pues los accesorios que ahí se hubieran conectado, habrían costado muy caro en relación a su utilidad; es decir que si el SNES hubiese tenido su CD se le habría aumentado su capacidad, pero con el costo que tendría, sería meior comprar un sistema superior. ¿Pagarías 150 dólares por duplicar la capacidad del NES?, Seguramente no. Preferirías un SNES. Efectivamente hubo luegos ma-

los y repetidos en el SNES, pero también se han lasrado juegos excelentes que los que un videojugador promedio puede comprar. En una conferencia del Sr. Hiroshi Yamauchi, dijo que seguirán habiendo juegos muy novadosos y que los que copian estos juegos, ya no podrán venderios tan fácilmente. El dijo que los licenciatarios están haciendo juegos com más creatividad.

Valviendo at reto de los juegos, por ejemplo Yoshi's Island y Diddy's Kong Quest pueden ser terminados y dominados por jugadores de 9 años, pero los de 16 tiene el reto de encontrar más bonus, cosas escondidas o mejora el tiempo, También hay juegos con pocos megas como Dr. Mario o Tetris que se logran sul objetivo. Como je hemos dicho, habrán más títulos para el SNES que serán de gran calidad. En el juego Bubsy, ¿cómo consiguieron los passwords uno por uno, si sólo te los da cada 4 escenas?

MARCOS ORELLANA S.

Muchas compañías al programar luegos como estos, ponen passwords especiales (con los que pueden buscar bugs o revisar posibles errores) para uso exclusivo, pero el juego lo diseñan para proporcionar sólo algunos de ellos. Ahora gracias a la facilidad de comunicación global que se ha tenido con medios como Internet, cualquier persona que los conozca los puede poner ahí sin importarle que los programadores no guieran que se den a conocer; no sabemos si este haya sido el caso del juego Bubsy, un ejemplo de este caso lo tenemos con Judge Dredd de SNES: aquí solamente puedes obtener 4 passwords pero en realidad hay uno para cada escana: nosotros los tenemos todos pero la gente de Acclaim no guiere que se den a conocer, sólo para demostrarte que es cierto, nos dieron "permiso" para darte este password como muestra, si tú has jugado este título sabes que el juego nunca te daría el password de la 3era, escena, el password es: VFPD (pero oio, te lo damos con la condición de que no se lo pases a nadie,).



Ah... respecto a tu pregunta, los passwords los descubrieron nuestros pilotos (total, para eso les pagan, ¿o no?).

Bueno... y para que veas que somos buenas personas, te vamos a dar el password para la penúltima escena: XCWV.

a dict of gre el N64 es lo meior. Hasta el di hav en videoluegos pero para SNES; no digo que hueno, lo que d ALSNES PER SAULIFA base de todos los videojuegos. Artodo asto, ¿cuál a última foto del Juego Beturn of the

MANOLO

Jedi?

Etectivamente Si la industria del deoluego ha llegado a tal gralo de desarrollo tecnológico ha lilo por los pasos que se han dado desde hace muchos años. La popularidad que logramo los videoluegos a través del NES v el SNES en todo el mundo meleron que más lovenes se interesa. ran v exilan cada vez más v más. En días anteriores, pudimos adquirir algunos títulos para el NES v fue muy curloso ver la nostalgia y emoción que causó en el Editor, quien no resistió la tentación de jugar varios de ellos, que hace mucho no jugaba. Fue algo muy emotivo, ¡En serio!

CD's son mucho par estot que un cartucho y lo que estot que to un cartucho y lo que estot que to velocihaga la dad. Ahora hien aparición la nueva tecnología que tenga la suficiente ranidez ten nor segum que Nintendo la adaptará v adoptará.

Il a signiente pregunta nos la formularon 3 aminos simultáneas mente v por esta razón, damos respuesta inmediata para ellos v todos aquellos que la tuviesen. va mine as hastante interesante)

En el juego Earth Worm Jim 2 (que por cierto está muy bueno), dice que está dedicado a la memoria de Mike Pilotti grigién es Mike Pilotti?

SERGIO I OPEZ

ANTONIO GONZALEZ

MATIAS I FIVA

Mike fue un colaborador del primer Earth Worm Jim v empezó a trabajar en la segunda version. El era el encargado de ponerie color a las celdas de animación. Un Lunes que debió llegar s Shiny no llegó, lo cual extranó a todos, pues era un chico muy buena onda v puntual. El caso es que después de buscarlo por to-

dos lados la policía lo encontró muerto en una carretera dentro de su automovil, sepultado baio rocas y tierra, que caveron de una montaña. Este fue un caso muy nombrado hace un tiempo en las noticias de California

: Cuántos personaias calen an Mario Kart By cuantos sen mayos?

ILLAND ME HAS

El prototipo que hemas visto tie-

ne la misma cantidad de personaies sólo que salió Donkey Kong Jr v en su lugar entró Wario Kamek hizo su aparición desplazando a Koopa, además de eso no sabemos mada de este juego, pero tendremos más información en

(Aproveo amos de aclarar que los tienen grandes omhabilidades de cambiar, en comparación a la versión final y es nor eso que en algunas ocasiones, no coinciden algunos datos que entregamos).

nuestros próximos números.

Estoy muy preocupado por algo que me paso hace algunos días atras es por esa razón que les escribo esperando su respueste a mi pri

Mega Man's Soccar cuando esta la pantalla de Status de los jugadores sionar aldunos hotones desparece el personaje y al iniciar el juego se ve un juacdor invisible y el después se resetea solo el juego?

> SEBASTIAN PERFURAAT A VIDEOSAMES

Sobre tu cartucho de Mega Man's Soccer, le preguntamos a un experte en reparación de cartuchos para Super Nes v nos dilo que puede ser delecto del programa del juego, que la memoria tenga borrados los caracteres o que el procesador de la consola que maneja los personajes esté dañado, afortunadamente por los datos y especificaciones que nos envías en lu carta, cree tu cartucho esta solo eso, debes usar el Cleaning Kit especialmente diseñado para estos casos. Este "Limpiador de cartuchos lo puedes encontrar en lugares donde se vendan produc tos oficiales Nintender TANCO

pesar de que tiene un costo mayor. THE WINNERS

Con respecto a la foto final de

Return of the Jedi esta es v si te

das cuenta, el puntale está total

mente en 0, Jeomo lo hicimos?.

Los cartuches tienen más larga

Nintendo sique con cartuchos a

mándanos tu respuesta, La espe

ramos

que un CD?









FSPECIAL TRUES

Juego	Para	Тгисо
MADDEN 96 (SUPER NES)	Jugar con el equipo EA SPORTS	En la pantalla de selección de equipo, presiona los botones: L, Y, B, R, A, R, Y.
POCAHONTAS (GAME BOY)	Empezar en el level 15	Ingresa el Password: BNJHZ1R9.
BASS MASTER CLASSIC (SUPER NES)	El password Pro	En la pantalla de password, ingresa: 1M0CVBLBB BNLHSB043 LVSQBC0BH
MEGAMAN VII (SUPER NES)	Una melodía oculta	En la pantalla de selección de escena, ilumina la de Shade Man y mantén presionado el botón B. Entonces escucharás una melodía oculta del juego.
SPAWN (SUPER NES)	Comenzar en la pantalla 8	Ingresa el siguiente Password: DB8D9B4H
TETRIS BLAST (SUPER NES)	Comenzar en la escena 23	Ingresa el siguiente Password: CY/BPMHF





lejana... las fuerzas rebeldes han perdido la última batalla contra el poderoso Imperio Galáctico. Ahora, visiblemente dañadas, navegan por el espacio buscando desesperadamente un refugio donde puedan nuevamente reor-

ganizarse Lamentando la pérdida del hombre que ama, la Princesa Leia Organa ha ideado un plan para rescatar a Han Solo, quien está encerrado en un bloque de gélida carbonita y es prisionero del malvado caza-recompensas Boba Fett.

Luke Skywalker, Lando Calrissian y el Escuadrón de Alas X, comandado por Wedge Antilles, viajan hacia el planeta Tatooine para encontrarse con el mercenario Dash Rendar en un intento desesperado por interceptar la nave de Fett, quien ha decidido entregar su valioso cargamento a Jabba el Hutt.

Mientras tanto el Emperador Palpatine, decepcionado por el fracaso de atraer al joven Jedi al lado Obscuro de la Fuerza, ha ordenado a Darth Vader supervisar los nuevos planes de construcción de una nueva arma imperial, conocida como el proyecto Endor Además ha solicitado la ayuda del Principe Xizor, un poderoso comerciante en la galaxia y quien secretamente es líder de la más importante red criminal conocida como Black Sun. En un intento de convertirse en la mano

derecha del Emperador, Xizor ha ideado una conspiración para desacreditar a Darth Vader. Reclutados por la bellisima Guri. la letal replican-

te y lugarteniente de Xizor, asesinos y caza-recompensas se han esparcido por toda la galaxia para llevar a cabo el principal objetivo del malvado Principe: eliminar a Luke Skywalker.













Esta podría ser la introducción a una de las más recientes continuidades del fantástico universo de Star Wars. Titulado como Shadows of the Empire (Sombras del Imperio) este nuevo episodio de la trilogia

(que se ubica entre el Imperio Contraataca y el Regreso del Jedi), fue lanzado al mercado en Abril de este año y ha sido llevado a través de una novela escrita por Steve

Perry, una serie de comics publicada por Dark Horse, un CD grabado con música compuesta especialmente para Shadows por loel

Moneely, figuras de acción realizadas por Kenvideojuego, programado por la gente de Estos son algunos de los personajes que aparecen en esta aventura: Dash Rendar, Guri, Luke Skywalker y la



Este 85 6

Principe Xixer y se uncarga de hacer las coses más dificiles para los rebeldes en Shadows of the Empire.

Todos las imogenes pertenecen a los cinemas display del nuevo juego programado por Lucas Arts: Shadows of the

Empire para el Nintendo 64.

Este lue un proyecto irresistitui p de Lucas Arts. Anteriormente ya se habian a nado juegos para los diferentes sistemas de Nintendo, basados en cada uno de los filmes Star Wars. En este proyecto expansivo los disargumento y dar un paso más allá de la incotividad. Esco último los hizo preparar im juezo

para un sistema que en ese entonces (Enero 1995) aun no ese tia. Para diseñar el software, el equipo de Lucas Arts utilizo la computadora Onix de Silicon Graphics para emular las capacida

des del software del Nintendo 64.

Nintendo 64.







Sobre la mecánica del juego se decidió conjuntar los múltiples géneros de representación gráfica, por ejemplo, Super Star Wars (realizado en 1992 para el SNES) fue un juego ilamado de movimiento tateral o acroll de lado. Otros, como Doom, mostraron lo que se conoció como vista personal.

> Una de las principales escenas de acción se lleva a cabo en el Cañon de Beggar. Aqui, Luke es emboscado por los asesinos de Xizor y sólo Das Rendar podrá salvario.



La impresionante ciudad Imperial de Coruscant original-mente fue diseñada para los filmes de Star Wars (aunque nunca se utilizó), pero su realización fue concretada paraShadows of the Embires

En Shadows, podrás correr por el swelicon movimiento de vista-personal pero habrá situaciones donde su vista se convertrá; en la de una tercera persona, ya que la cámara se alejará y sú podrás ver al personaje moviencia un mundo 3-D. En otras ocasiones volarás un "Snowspeeder" durante la batalla en el planeta inotto, conducirás veloces motos dentro del gracCañón de Beggar o tripularás una poderosa navi espacial entre un campo de asteriolés, defendiense del terrificia radue de las fuerzas de inotes.



And, en una mision suicida, te adentraras en las accontantilas bajo la ciudad Imperial de Corvicant en un intento por liberar a la Princesa Leja de las seductora y arras del malvado Xizor.

Le mejor de todo, es que ya falta moy poco para que puedas tener este increible juego para el N64 (1fe imaginast, al las anteriores adaptaciones para el SNES fueron muy buenas ¿cómo será la de este sistema con todo lo que puede hacer? y si antes de la salida de este título nos encontramos alguna novedad, te la haremos saber. Por lo pronto el Imperio extiende sus maléficas sombras a través del Universo con

Shadows of the Empire y recuerda: Que la Fuerza te acompañe!



Las imágenes del Nintendo 64 son tan reales, que parece que estás jugando dentro de las péliculas de Star Wars.













tal vez lo más dificil de esto juego no sea acebarlo (por esto o vames e dar figs pura eso), pues básicamento lo que hay que hacre a avanzar y - como dirian por ali - "sacrate el jugo" a tue 25 continues con los que cuentas. Sin embargo, le que vames a hacre se darte algunes tips pare allimitar a los jefes (parque es lo más complicado) y la lecalización de les 5 miembros de la banda "Acrosmiti" y que algunos de les 5 miembros de la banda "Acrosmiti" y que algunos de les se settin en el mismo sitio que en la versión Arcado.









May bien, es hora de empezar la revo

iom Hamilton

Este es el primer miembro de la banda al que vas a encontrar, cosa que no es muy difícil si siques estos pasos:

Al principio del juego vienes siguiendo al helicóptero de NON, después de eso llegas al techo del Club X y es aqui donde debes poner atención, ya que de repente la pantalla se moverá hacia alguno de los extremos del edificio, fijate bien hacia donde se mueve cuando estés jugando, porque más adelante.



...al entrar al Club X te darán a elegir entre 2 direcciones, entonces tendrás que escoger la dirección hacia la que se movio la pantalla en el techo del Club. Después de eso verás que aparace un logo azul que significa que el

Ya dentro del baño, dispárale a las puertas que vas a encontrar, abí verás a miembros de NON en una situación muy comprometida, además de que también encontrarás a Tom Hamilton, quien se convertirá en el logo de Aerosmith (o "Wing", como se menciona en la pantalla de puntos), dispárale para rescotarlo.



baño está cerca, por lo que tendrás que dispararle para destruirlo y asi entrar en él, pero hazlo rápido antes de que se regrese la dirección de la pantalla.



Steven Tuler

Steven Tyler también se encuentra en esta misma escena, es más, lo tienes que rescatar inmediatamente después que a Tom Hamilton.

Una vez que salgas del baño, llegarás al bar del Club X, entonces rápidamente disparale al par de peces espada que están de adorno en la pared hasta que los dejes solo en espinas, enseguida dispárale al vidrio que está aña abajo para remperio, si lo haces bien, la pantalla se dirigirá automáticamente en la dirección correcto.







Inmediatamente despues, vas a encontrar a Steven Tyler acriba del escenario muy bien acompanado: como en el caso anterior, él se convertira en "Wing" y para rescatarlo le tendrás que disparar.

Como estamos en esto, te vamos a dar un pequeño tip, dispárale a la estrella que está en la puerta para evitar que te salgan muchos enemigos pigmeos.





Dentro del cuarto de Aerosmith, disparale al espejo para evitar que te ataquen los enemigos, que ahora ison giantes!

SETUIDATUS (II) Shelicopter joygida

En esta misión no hay que rescatar a nadie, pero si te tendrás que enfrentar al jefe, que es un helicóptero que si no sabes qué onda con él, te puede dar serios dolores de cabeza.





Al enfrentarte a él, deberás dispararle con tu ametralladora y los CD's en los puntos marcados con las explosiones amarillas,

una vez que destrayas estes 7 pemtos, deberás disparar le en los 2 puentos marcudos con las explosiones azules (cuda esindiar que en estes últimos puntos solo le padrás dar con los CD°s, ya que las baless no causen ningún deñoj. Otre cosa que podemos agregar es que ojass muy blan el sondo, ya que la ojas esplesiones ol lanzar los discos, quiere dedir que si estás a certanado.



Nota: las siguientes 3 misiones las podrás seleccionar en el orden que quieras.



Tierreer Mision.

Jen Perru



Este miembro de Aerosmith tampoco es muy dificil de encontrar si sigues los siguientes pasos:



Al principio avanza hasta dende está el tipo que se ve en la foto (para destruirlo, dispárale al anuncia que está sobre su claeza), al vener al "recepcionista", dispárale al hotion del elevador que se ve en el fondo para que puedas entrar a él, ya dento del elevador, dispárale de navevo al botion que está en la parte de arriba para ir al tercer piso.

Para el jefe de este nivel no te podemos dar un tip especial, ya que básicamente lo que debes hacer es dispararle a los ojos que te arroja para evitar que te den y dispararle a el en cuanto puedas hasta destruirlo.







Dentro del tercer piso debes dispararle a la "cosa verde" que tiene prisioneras a las chicas, una vez que las liberes dispárale a la reja para destruirla y así lograr que aparezca Joe Perry.



Al camión lo tendrás que destruir antes de que llegue a la base de NON (cuando se acabe el marcador de distancia que aparece a media apantalla). Para destruirla disparale a los puntos marcados con explosiones y de preferencia hazla con los CÚrs, pues can los disparos normales no le bajas mucha energía



Joey es el más difícil de rescatar de todos los de Aerosmith, ya que tienes que ser preciso con tus disparos y el control no ayuda mucho en estos casos.

Cuando vayus persiguiendo al camión NON, to deberás fijar muy blen en cuanto aperezco una estinge en el fondo, entonces, répidamente dispérale con CP's en la compara destruita y obtere mais CD's fiar la la mismo con las 3 grimeras na cara para destruita y obtere mais CD's fiar la la mismo con las 3 grimeras estinges y después baja la velocidad, ya que aparacerá Joey en el camino pidiendo quado, l'arra poder restatarita, tendres que dispararia el ir pesando.



rant Whitford

Esta escena (que se supone es una badega), se puede convertir en un serio dolor de cabeza pues más que eso, parece laberinto, pero si sigues estos pasos no tendrás problema para encontrar a Brad.

Al principio del nivel avanza hasta que veas la puerta marcada con el número 2 (evita dispararle a la primera), disparale entonces para peder entrar.





Abora, cuando te den a Ahora, cuando te den a escoger, vé hacia la derecha y después de eso entra a la primera puerta que está marcada con el número 5.



de la puerta 8, la pantalla se dirigirà automàticamente entonces al llegar a la puerta sia reja, dispárale a la caja superior de la derecha, así apare-cerá un logatipo al que si le disparas harás que aparezca Brad.







El jefe de esta misión

El jelo de este misión es uno nuer Britante que no titure mucho ciencio para desturirá, para o nues los partes que morcenos, los que setim en amenilo les pardes der cuando quiares, pero los que estim morcedos en eru les tendrás que disparar hosta que se pangan al descubierto (que también es el momento en el que te atocarán, así que ten cuidado).







Utiliza este código para incrementar las posibilidades de acierto en tus tiros o tres puntos, para lograrlo ejecuta lo siguiente en la pantalla de TODAY'S MACH-UP rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

Y, Y, Y, A, A, A

Es importante que comiences a presionarlo cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.











es siguiente codigo es para activar el poder que te transforma en un corbellino (que no da popertunidad al oponene), si lo utilizas jugando en modo de dos jugadores, sólo uno puede tener el poder.

El código es el siguiente y lo tienes que ejecutar

en la pantalla de TODAY'S MACH-UP rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

Es importante que comiences el código cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.







Con este código haces que el GOAL TENDING sea legal, lo tienes que ejecutar en la pantalla de TODAY'S MACH-UP rápido antes de que cambie a la siguiente imagen,

ひひひかかか

Es importante que comiences a presionarlo cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.



Si estas extrañada porque hace micho tempo ao habibamos de jaegus para el Vithal Bog dejanos decide que no jue pur auestro gusto que para poder lumor los fotos de este sistema se necestra de un aporado essucial que properso de seguida que aporado essucial que aporado essucial que aporado essucial que properso de seguida que properso de properso de properso de properso pro sóin Nintendo trene, así que aprovechamos nuestro reciente vinta Not para traernos una fotos y así habiarte de los futuros juegos que aparecerán para este sistema, así como de alyunos que ya puedos encontrar en estos momentos.

the the man trapper trapper to the trap the management to the management to the specially due to the special to the management of the special trapper to the spe

positivities of the distance of the superior and a superior of the superior of y poder seguir avonzando o hasta obtener dutos del paradera de los 4 es-piritus que se estan buscando. como podras ver este es un excelen-te juego de aventuras que le permi tira aventrar e en un munito de 30 lleno de terribles enemigos. Una de las ventajas que tiene es que posee bateria, con lo que podrás solvarlo u ast quardas todos los avances.



tal stitument

brish selbuildo in offin pela rule in lings brish selbuildo in offin pela lings exclusive when indig pela que se fainte lis alora Dro crea que nos comention district sine ser jump en pre se mobile rich pine se l'orde nel 77. Zeo pero pero 178 so cuis po india besarrier bunt de l' 24 in craino soo nes piede espera, pior pude informe le mes.



Bien, aquí renemos los elementos suficientes para crear un videojuego de acción: Un grupo de enemigos que invaden un planeta un tremendo arsenal para luchar contra ellos y alguien lo suficientemente valiente para luchar en su contra Agreguémosle bastante acción y dificultad y tendremos como resultado un juego de SNES llamado Realm.

Este juego lo tenemos gracias a Titus y es uno de los varios que lanzarán para este sistema en los próximos meses.





Después de la introducción. oasemos a ver cómo se juega Realm.

Tú manejas a un personaie que. como funciones principales corre. salta, se agacha y dispara. Con él ten-

drás que avanzar por diferentes escenas en las que vas a encontrar enemigos que en respuesta también te atacarán. Puedes soportar varios golpes, los cuales se marcan con unas placas a la izquierda de la pantalla.

Al estar jugando Realm te vas a encontrar con unos Cristales a los que al dispararles soltarán unas bolas negras y de vez en cuando una placa de las que recuperan energia. Estas bolas negras aumentan el

número de tiros del arma que estés usando en ese momento, así que como podrás ver. estos cristales tienen un rol importante dentro

del juego





En este luego cuentas con 8 diferentes tipos de armas (bueno está bien 9, contando la que traes al principio) y todas tienen diferentes cualidades. Podrás llevar dos de ellas al mismo tiempo y las intercambiarás con el botón X.A continuación vamos a hablar un poco de cada una de elfas antes de entrar de lleno a lo que son algunas de las escenas del juego.



lisparos de

son lentos. tiene la ventala de dirigirlos automáticamente al enemigo más cercano. Te evita muchos problemas, aunque no es



en diferentes ángulos, es más o menos rápida y tiene un poder regular recomendable solamente si no tienes otra arma mejor.

Con esta

arma podrás disparar 3

balas que van



Al obtener dispararás una especie de rayo láser muy

poderoso, pero sólo abarca una pequeña parte de la pantalla, además se termina muy rápido







Esta arma es bastante rara, ya que con ella disparas unas pequeñas bolas de fuego (no muy rapido),



pero si mantienes el sobotón presionado, acumularás poder para un disparo más poderoso. Recomendable solo si te solo si te acostumbras a ella.



rápida y poderosa, además tiene un aceptable rango de alcance. Quizá su único problema es que sus balas se acaban muy rápido.

Esta es de las mejores armas que vas a encontrar en el juego, ya que es bastante





A nuestro parecer, esta es la mejor arma que puedes

encontrar a lo largo del juego ya que es poderosa, rápida y dua bastante. Lo malo es que la obtienes en el tercer nivel.



A esta arma no le encontramos mucho uso que digamos, es algo lenta y

medio poderosa, los disparos van en línea recta y no abarcan mucho espacio. Recomendable cuando no



Esta arma es bastante poderosa y tiene una

velocidad más o menos aceptable, es muy útil contra varios de los subjefes que tiene este juego.







de cada escena tal como te vamos a detallar a continuación en los primeros dos niveles.



El principio del nivel no es ningún problema, sólo tendrás que trepar por las ramás de los árboles, destruir enemigos y acumular energía y balas hasta que llegues al primer subiefe.



Al principio, este árbol te atacará con unas esferas que explotan, trata de saltarlas manteniéndote en medio de la pantalla y dispárale a la mano que arroja las esferas.



Ahora, cuando le destruyas la mano, comenzará a arrojar pequeñas esferas azules unidas entre si, cuando éstas reboten más, pásate por debajo de ellas, pero cuando no pasen tan alto, sátialas y aprovecha para dispararie a la cara y destruir el árboi.



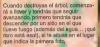




Pero aquí no termina todo, ya que al destruir el árbol, tendrás que eliminar a un parásito que habita dentro de él. Dispárale cada vez que se asome, pero también destruye a los mini-parásitos que suelta, ya que estos se diágirán hacia ti para causarte daño.



podras obtener os premios de cristal sin ser dañado. Después de eso te vas a encontrar con otro subjefe que te ataca de dos maneras diferentes que deberás aprender para poder pasas.







Después de eliminato, tendrás que subir por unas bases que se mueven cuando le dispares a un punto que está cerca de ellas, pero debes tener culdado con unos sujetos que bajarán por los árboles y te arrojarán unos yvos. Al llegar a la perte de arriba, te vas a encontar con un tercer subjeto que se un Dagón, al cual le tendrás que disparar en la cabeza para eliminato. Observa cómo se mueve, para eliminato. Observa cómo se mueve, para

que evites que te golpee.







Después de esto tendrás que descender por un sito en el que te estrária stacenpar que sito en el que te estrária staceneliminar facilmente si disparas en forma eliminar facilmente si disparas en torna por esquivar algunes de sus disparos. Posseriormente llegarás con el verdadero prie de esta escena el cual es uma estatua, este monstruto vuela por encima de ti y después al tocar suelo re astaga con una

bola de fuego, en ese caso lo recomendable es saltar la bola de fuego (coma algo de tempo aprenderse la medida) y al mismo tiempo dispararie con tu arma más poderosa, después de esto, alejate lo más que puedas para evirar un ataque de rayos.

Aquí entras a una cueva, en la cual para poder avanzar, tendrás que activar algunos Switchs que harán que unas bases se muevan y te permitan llegar a nuevos sitios.

Al empezar te encontrarás con un cristal, que te recomendamos no tomarlo, más adelante llega<mark>rás c</mark>on un enemigo que está encadenado y que te

ataca con insectos, dispárale y al destruirlo no vayas a tomar el arma que suelta, (GSX/56) rápidamente regrésate a donde está el cristal ya que con esto evitarás que te dáñen las piedras que caerán del techo, después de esto podrás ir y tomar el arma sin mayor problema.





Te recomendamos tener mucho cuidado, va que cuando oigas un ruido raro es que anda por ahí un gusano como el que se ve en la primera foto. Estos gusanos disparan un láser y después de eso, sólo tienes poco tiempo para dispararles. pero no creas que es todo, ya que cuando los elimines comenzarán a salir del piso y hasta del techo los monstruos que se ven en la segunda foto, así que ten mucho cuidado.







En esta escena hay muchos cuartos "escondidos" en los que encontrarás balas para tus armas v energía, así que mira muy bien por dónde pasan las bases que activas.

Más adelante te vas a enfrentar a un subjefe que tiene cráneos que giran a su alrededor, después de dispararle varias veces, él huirá pero no te preocupes, ya que subirás por una base y te lo encontrarás más arriba.







Al llegar al sitio en el que el agua sube y baja, ten cuidado con los monstruos que aparecen en el techo, también tendrás que cuidarte de que no te cubra el nivel de agua, ya que esto te dañará, por lo que tendrás que avanzar con precaución.





Cuando llegues al vehículo que se ve en la foto, te atacarán unos monstruos por 2 lados, así que tendrás que fliarte muy bien para atacarlos con tu arma más poderosa en cuanto aparezcan. pues si aparecen los 2 en pantalla, pasarás un mal rato.



Al bajar del vehículo, te vas a enfrentar a otro par de enemigos que resisten bastante. Al igual que los anteriores, te recomendamos atacarlo con tu mejor arma, pero ten cuidado, porque estos ayanzan y retroceden rápidamente.







harás daño, para este objetivo le tendrás que disparar a las bases de piedra y éstas son las que sí le restarán energia.

Después de algunos golpes, cambiará de forma y así sí lo podrás atacar con tus armas, pero ten cuidado, porque él también lo hace con un rayo que resta bastante energia.







Como dijimos al principio, este juego tiene muchos puntos a favor, percenas, que a pesar de ser muy largas y con muchos jefes cada una, te da la sensación de que no tiene mucha variedad. En la escena 3 ligea a una base eneniga, en esta escena es donde te atacará la mayor cantidad y variedad de enemigos. Tendras que cuidar tus armas, pues aquin no te dan muchas que digamos. El fele se difficil, y que tiene varia rutinas de ataque y te resta bastante energía, así que ten mucho cuidado.











En la escena 4, atacas los vehículos voladores de tus enemigos, en ellos tendrás que destruir las armas que te encuentres, así como los enemigos. Además de atacar los vehículos

grandes, también volarás en algunos más pequeños y es aquí donde más vulnerable eres. El jefe de este nivel es también algo complicado, pero encontrando la técnica correcta (y el arma indicada), ya sólo te tendrás que proecupar por no perder mucha energía.



Bueno, como ya lo hemos dicho a lo largo del arálisis este juego tiene bastanles cosas buenas como la acción, la movilidad difficultad y su gran punto malo es el que "sólo" tiene 5 escenas, aunque esto no quiere decir que sea my corto, pues el sabértelo de memoría y terminario con un solo juego, te lleva un poco más de media hora. En este caso, nejor te recomendamos que le de una mirada y que seas tú el juez, ya que las opiniones acerca de este título estuvieron algo divididas aquí en la Royista.



SVEN**SS**NA

Battle Bacers Te

Aqui tenemos un ruevo juego de los Power Rangera, que como verás, cuenta con dos cambios impontantes: los PR ya no son los mismos y el juego ya no es de "Side Scroiling". La historia de por qué estos chicos cambianon de traje es algo larga, así que mejor enfequémonos al juego, el cual como podrás

ver es bastante parecido a

Mario Kart.

Este juego es para uno o dos jugadores simultáneos y tiene muchas opciones diferentes de juego que van desde competir en circuitos para ganar puntos, hasta la de lucha en diferentes pistas dispareos. Cada uno de los personajes a escoger ciene diferentes características, cosa ya clásica no sólo en este tipo de luegos.















Caino dijimos al principio, este juego es bastante parecido a Mario Kart en cuanto a que debes recorrer varios circultos para ir acumulando puntos o que también puedes usar crigcos sucios para deshacerte de tu enemigo (con dispanos, en este caso). Obro punto importante de este juego es que tienes una buena cantidad de circultos a escoger, los cuales , presentan diferentes tipos de retos.



Bueno, esta es la tecera vez en la que mencionaremos que este juego se parece a Mario Karf, pero tenemos que decitre que todavía le falta bastante trabajo como para ser juga e ses gran cisacio de Nintendo, puesto que los gráficos no son tan litamativos y la movilidad no esta huena (en especial con los personajes de gran tamaño). Pero también debemos mencionar que este reporte fue revisarno una versión preliminar del juego, así que una vez que tengamos la varsión final y si creemos que lo merece hablaremos más a fondo de este juego.



Con este password comienzas con 73 vidas extras y ademá: puedes seleccionar las 6 primeras escenas.

ntra a la pantalla de password e introduce el siguient

1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9

después coloca el cursor en OK y ¡listo! ya tienes 73 vidas y puedes seleccionar cualquiera de las 6 primeras escenas CELLS, EL TRAIN I, LABORATORY, EL TRAIN 2, FACTORY y EL TRAIN y además cuentas con dos unidades más de energa.







Con este otro password comienzas con menos vidas (sólo 25 vidas extras) y además puedes seleccionar las 6 primeras escenas.

Entra a la pantalla de password e introduce el siguiente:

MCHLJRDN-23,

después coloca el cursor en OK ¡y listo! ya tienes 25 vidas y puedes seleccionar cualquiera de las 6 primeras escenas CELLS, EL TRAIN I, LABORATORY, EL TRAIN 2, FACTORY y EL TRAIN y también cuentas con dos unidades más de energía.









Mientras esté en pantalla el título del juego, presiona al mismo tiempo los botones L y R para que así aparezca el Sound Test, con el control seleccionas el sonido que quieres escuchar y presionando el botón A lo activas.









Primero que nada, tenemos las opciones que son exactamente las mismas que en el juego MK3, pero encontramos más

modos de juego (3 en total), uno de estos es para un jugador y los otros 2 para 2 v hasta 8 jugadores.



ver los resultados, pero aqui hay una forma más sencilla de saber cómo vas: Si ganas, todavia tienes oportunidad. Si no, quedas fuera.

una panta-

lla en

podrás

histo ahora, Williams se encuentra desarrollando 2 egos de Mortal Kombat, uno para el Super TES y el otro para el N64. La ersion para el Super NES es una adapta ción del juego de Arcade Ultimate Mortal Kombat', la cual está muy bien hecha. A ontinuación tenemos un breve análisis de esta versión y en alguna otra parte de la Revista también revisamos la versión

En el otro modo de juego pueden participar hasta 8 jugadores, seleccionando cada uno de ellos a un personaje, después los 8 jugadores se eliminaran entre si, en modo de torneo (habrá



para el N64.

SCORPION



En el modo de 4 Players. cada jugador puede escoger 2 peleadores y así entonces se enfrentará a los 2 peleadores que elija su rival. La batalla se lleva a cabo en un solo Round, así que cuando uno de los peleadores pierda su energia explotará y llegará el otro personaie instantaneamente.





UMK es un ivego de 32 megas y una de las primeras cosas que te van a sorprender, es que el Aunque a decir verdad, los personales de LMK se ven un poco... nequenos y el efecto es más dramático si antes de ver este juego ves la versión de Arcade a la del 164, lo importante es que la movilidad, es un fiel adaptación del Arcade.



fuando se enfrentan dos iugadores verán una panta-Ins Mortal Kodes, que vienen desde el MK3, pero en UMK hay muchisimos códigos nuevos.



Inclusive, en algunos momentos, la máquina también te da algunos códigos bastante sospechosos. Aunque esto tampoco es nuevo, pues también pasaba en la versión de SNES de MX3.



Los Endurance (para quien no los conozca) son rounds en los que te enfrentas con 2 (o hasta más) enemigos, es como la opción de 4, jugadores, pero con la diferencia de que aquí tú sólo cuentas con un solo personaje. Entre mayor sea la dificultad serán más los "Endurance Rounds".



El juego tiene una gran cantidad de movimientos finales como los famosos Fatalities. Babalities. Obviamente en este juego tenemos más personajes que hay (y que en números posteriores veremos). Cabe senhalar que algunos sufrieron algunos cambios de la versión original a ésta.



Algunos de los personajes antiguos tienen nuevos movimientos (no son todos, ni son muchos), pero el mayor problema es aprenderse los movimientos de los personajes nuevos.



At igual que la versión de Arcade, en el modo de IP tendrás que escoger entre 4 diferentes dificultades. Una de las neveas características del juego es que regresan los "Endurance Rounds" del primer Mortal Kombat.

one roug operation



Otra cosa que hace, hasta cierto punto más interesante este juego, es que todos los escenarios son nuevos y así, también tenemos que hay nuevos movimientos para Fatalities de escenarios



Este es un análisis hásico del juego. Seguramente para los siguientes números tendremos información en cuanto a los movimientos, fatalities y todo eso. Por el momento podemos decir que este es un buen juego, a pesar de que hay algunas cosas un le hay algunas cosas







Abora para que veas todas las sorpresas que tiene este ineon, observa los movimientos que quedes ejecutar.



El Stick Direccional 3D tiene varios grados de avance, por lo que si apenas lo mueves, Hario camina muy despacio, pero conforme mueves el control hacia el timite Mario incrementa su velocidad caminando más rápido hasta correr, lo mejor de este control se el hecho de que cuando ti o cambias la perspectiva, el control se ajusta automáticamente, es declir, que el control lo tienes que dirigir hacia donde te quieres mover na limportando que tipo de ángulo tenga el juega.





...y si es necesario, puedes arrojar lo que tengas (en las manos) moviendo el control en la posición en la que lo quieres lanzar y presionando el botón B.



Mientras estés avanzando, mantén presionado el botón Z para que te deslices agachado.











Para esos lugares estrechos, Mario puede avanzar pegando el cuerpo hacia la pared, esto lo logras al mover el control en un ángulo entre la pared y el camino.



Otro de los movimientos que constantemente usarás es el de colgarte de los blaques, paredes, etc. Para agarrarte de las orillas tienes que satter y mover el control hacia el objeto, y qui estás colgando del objeto tienes tres opciones: soltarte o subilite rápido o tentamente, si mueves control hacia el objeto te subes pero con clerta dificultad, pero si en lugar de mover el control, presionas el botón à, te subes de un satto y por útitimo si mueves el control hacia ta espatda de Marto le des-

cuelgas (también puedes presionar Z para descolagite).



Para nadar, tienes que presionar el botón A (tan rápido como lo presiones será la veloci-



dad a la que Mario se impulse con los brazos). con el botón B, tomas objetos como un caparazón con el que avanzas



Pero aún hay más, ya que si dejas presionado el botón A, Mario nada pataleando constantemente.









Darle dirección es fácil, moviendo el control a la derecha Mario gira

a la derecha Mario gira a la derecha y moviéndolo a la izquierda, Mario gira a la izquierda (iaué obvio ¿no?!).

El controlar a Mario en el agua es totalmente diferente, ya que aqui tienes que utilizar el control de la siguiente forma: si lo muerves hacia arribo, Mario se va en picada (o sea, se surerge), pero si lo mueves hacia abajo, Mario sale a la superficie, ctaro que esto va unido a nadar presionando el botón À











Estos Switch al iauai que en Super Mario World, activan ciertos bloques

que contienen items especiales. Activar el rojo, te da acceso a los bloques del mismo color, de los que obtienes una gorra con glas, con la cual Mario puede volar con tan solo ejecutar un salto triple, este poder tiene un tiempo límite.





El Switch verde. activa los bloques de los que obtienes una aorra metálica, ésta hace que Mario se

transforma en Metal Mario con un efecto visual estupendo con refleios sobre su cuerpo, con este

poder nada te daña y por su peso puedes caminar en el fondo de las zonas de aqua.





El Switch azul.activa los bloques de los que obtienes una gorra que te da el poder de me

dio desvanecerte y así no te pueden dañar u también puedes atravezar clertas paredes.









Hau otros bloques amarillos de los cuales puedes obtener una vida extra, monedas y hasta un caparazón de Koopa para deslizarte.



Dehes tener mucho cuidado del lugar donde tomas la moneda número 100 ug que si es un lugar incómodo se te dificultará tomar la estrella que aparece justo donde



tomaste la moneda 100





son las que más energia te recuperan (cinco octavos) u cuentan por cinco para el marcador de estrellas las obtienes de enemigos muu especificos o activando ciertos bloques que tienen dibuilada una de estas monedas en su superficie

Estas monedas



nas u al eliminar ciertos enemigos también puedes obtenerios



En todas las escenas hau una estrella que aparece al obtener las 8 monedas roias que obviamente están en lugares estratégicos, además estas monedas cuentan por dos en tu marcador (de monedas) en general u te recupera dos octavos de tu energia.



des pararte sobre las manos justo en la punta con tan solo mover el control hacia arriba cuando estés en lo más alto 24 100 620



En contra de Bowser, Mario tiene una tácnica especial, ya que hay que agarrario por la cola, para esto tienes que acercarte lo suficiente y presionar el botón B, cuando lo tengas, debes girar utilizando el control para darte impulso, después presiona el boton B para lanzario en contra de las minas que están alrededor.







l'ambién, hay unos corazones que giran cuando pasas corriendo junto a ellos y te recargan energía.







Ahora Mario le encontró un uso muy divertido a los caparazones de los Koopas (que los obtienes de algunos bloques amarillos o se lo quitas directa-

mente a alaún Koopa aue te encuentres) y lo utilizas como medio de transporte para deslizarte por las escenas y así avanzar por la lava o el hielo, o también salvarte de las arenas movedizas, este implemento no tiene un tiempo límite. pero si chocas con algo. automáticamente desaparece y ojalá no sea en un lugar peligroso.





HOL otros elementos en el luego, como

las típicas vidas extras en forma de hongo que

pueden estar ocultas en cualquier rincón.



puertas con ceque sóto podrás

abrir con la llave que obtienes de Bowser: una de estas puertas te da acceso al sótano y hay otra que te lleva al segundo piso del





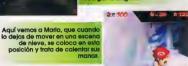
Ahora Mario puede empujar ciertos obletos para encontrar cosas o utilizarlos como escalón.







En las escenas de aqua, hay cofres que tienes que abrir en cierto orden. si te equivocas sufrirás las consecuencias, que son unos pequeños golpes, pero si lo haces correctamente, sale una burbuia para recargar tu oxígeno.





Un buen tip as que no importa que las monedas rolas estén ocultas dentro de un bloque, va que siempre verás su sombra en el suelo y así podrás localizarlas más rápido (como aquí, donde tienes que subtr a esta plataforma y hasta el momento de romper el bloque, puedes ver que oculta una moneda sola).



Las texturas en el juego no

sólo son un aspecto estéti-

co, ya que texturas como las que aparecen en la foto evita que te resbales v puedas subir por ángulos pronunciados.

Si te agarra este jefe, te lanza como se ve en la foto y pobre de ti si estás cerca de la orilla, porque vas a caer con fuerza fuera del área donde estabas.

Al llegar con el jefe, Lakitu hace un zoom-out (ua sabes, a él no le austa interferir en pléitos aienos). pero tu puedes seleccionar la perspectiva que quieras.



Hau otros factores que influuen en el juego, como cuando estás en una escena balo el aqua, ua que tu energía va disminuyendo u necesitas recaraar tu oxíae no subjendo a la superficie o tomando monedas, ua que puedes ahogarte



Filate quién te espera en lo alto de la casa, pero eso no es lo peor, ya que



En las escenas de agua, debes tener mucho cuidado con tu nivel de energía, ya que al tocar a los enemigos te la disminuyen



y no te podría alcanzar el tiempo para subir a la superficie o alcanzar alguna moneda para recuperarte. Por cierto, qué cambio de las totos que te mostramos del Shoshinkai, a lo que podrás lugar en el Nintendo 64.







En el juego hay una especie de botones marcados con un signo de admiración que al pisarlos. aparecen bloques que forman un camino hacia lugares que no podrías llegar de otra manera, pero hau que avanzar rápido porque el efecto sólo dura un momento.



Un detalle muy bueno es que en ciertas escenas puedes perder tu gorra. como en el desierto, donde eres atacado por este buitre Deberás atacarlo para que te la regrese.





Como te darás cuenta, el Juego está lleno de detalies y no siempre es por cuestiones estéticas, te adelantamos que este espejo no es sólo para arreglarte la gorra. Y mientras lo piensas, Mario toma una siesta.

Trata de evitar ser tocado por estas esferas ua que te electrocutan restándote energia, el problema es cuando



estás pasando por lugares muy angostos y provocan tu

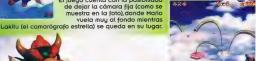


Si caes de una altura considerable, Mario quedará estampado en el suelo, perdiendo eneraía (recuerda dar una patada antes de caer, así amortiguas el golpe).





El luego cuenta con la posibilidad de dejar la cámara fija (como se muestra en la foto), donde Mario vuela muu al fondo mientras







Observa la pose de cansancio de Mario cuando le queda poca eneraía. además comienza a respirar más agitado.





Los elementos del juego pueden deformar por un momento a Mario, como esta base giratoria que lo aplasta en la escena del relaj.

El viento es otro de los etementos que le pueden ayudar a Mario para satvarse de una muerte segura o hacerle más difícil obtener una estrello.



Este jefe al que te enfrentas en la escena del desierto, como ves, son dos manos que intentarán aplastarte o provocar que te caigas por una de las otilias.



Para activar los cañones de las escenas, primero tendrás que hablar con estos personajes rosas que parecen bombas, de esta manera se abrirán las compuertas que te dan acceso a los cañones. Hay muchos hongos de vida extra que aparecen ai pararte sobre las manos en la punta de los árboles y columnas.



escena y si observas hacia arriba, no alcanzas a ver el final y lo mismo pasa si observas hacia abajo, tampoco podrás ver en donde comenzaste.



En el hielo, evita ir a gran velocidad (sobre todo en las orillas) o una patinada puede ser fatal (observa como hieva en la foto).





Cuando eres quemado cor algún enemigo. Hario corre a toda velocidad y lo único que puedes hacer, es dirigirlo (para que no se caiga) o dar saltos continuos hasta que se pase el efecto.

El curso del reloj es uno de los más largos, con decirte que aqui donde se ven las fotos, no es ni la mitad de la





En la escena del desierto, cuando ya tomaste algunas de las estrellas de los remolinos de arena, salen tor betilnos que te elevan y tienes que cuidar tu caída ya que hay peligros por todos lados.







Este lefe no se ve muy amenazador, pero a medida que lo vas atacando, va Incrementando su velocidad, lo que hace más difícil esquivar sus ataques.







En el desierto hau todo tipo de arena desde la inofensiva (en la que te puedes mover muy bien) hasta la mortal arena movediza.



En el curso cinco (que es la casa), la mayoría de las perspectivas son fijas desde alguna esquina de las habitacio-

El hecho de que haya lugares donde la perspectiva sea flia. incrementa la dificultad del juego, claro que puedes cambiar la de Mario, pero puede ser demasiado rápida en ciertas escenas.





Observa como la roca que aplasta a Mario no se pixelea con nada y que está pegada a la cámara.







Esta es una de esas escenas especiales que no cuenta como uno de los 15 cursos, pero sí tienes que pasarla si quieres juntar todas las estrellas.



No puedes pasearte o entrar a cualquier escena desde el principlo, ya que hay que tener clerto número de estrellas para entrar a niveles más avanzados, pero esto no quiere decir que tengas que pasar todas las escenas para llegar al final, ya que con tan solo 70 estrellas es posible terminar el juego.

A estas plantas hay que acercase con cautela para que no se despierten (ipobrecitasi), por lo visto a Miyamoto le gusta que se duerman sus personales.





Este personale se me hace conocido, pero... no sé que está haciendo en este juego, tal vez no soporta la espera de aquí a que salaa Yoshi's Island 64.







Cuanda aparezcan los dirigibles, permanece en el centro de la escena para evitar sus disparos y si quieres acumular ener-

Al enfrentarte

al iefe dedi

cate a dispa-

distraerte por

los enemigos

de los lados.

rarle a él-sin





En este escena lo mejor es eliminar a los enemigos que pasan a toda valocidad sobre los carros, ya que de ellos obtienes puntos y hasta armas.





caigan los enemigos rolos que están en primer plano, elimina uno a uno de ellos y colócate carca de donde estabas, de lo contrarlo poco después caera un tercer



enemigo y se complicarán las cosas, como se ye en la fote.



information of the continue of the y justo coando te disparen, salta verticalmente para esquivar sus dispares y continua disparandole al jefe, procura mantenerte más o menos al centro porque si un enemigo se sale un poco de la pantalla, te disparará una ráfaga en lugar de solo 3 tiros.





..... Poco después de comenzar la escena, aparecen unos anemigos sobre el riel, esos te lanzan misiles, recuerda dar un salto lateral





para enquivar los misiles antes de que toquen el suelo?





Al llegar al segundo vagón, dedicate a destruir la ametralladora y por breves momentos elimina a los enemigos que salen detrás de las cajas.





Al Hegar al primer vagón, lo primero que tienes que eliminar es el lanzamiste

(come indica la foto) e

inmediatamente la ametra

lladora que está arriba a la







cuando dispare el jefe de nuevo

mento da un salto vertical para esquivar los

tiros, continúa disparándole y repite el litro

hasta que comience a disparar des rafagas de tiros que comienzan de las orillas hasta juntarse al centro, justo en see moAhora sólo tienes que estar
mur atento, ya
que en cual
quier momento
al jefe te puede
atacar cen sus
tenazas para lo
cual puedes



moverte hana
un lado como se ve en la fotoj o también puedes dar un salto lateral para escapar mis
rapido si funa necesario.



Al llegar à la maquina, dedicate a destreir jas-laramistieli peru fenne que estar muy vicato al tranquilo luminoque seta ramba a la izquireria, mientras estés an verdo no hay problene, continue disparandule a los lanzangisties, pero si cambia a color saul, se que se va el alazza mos Esco, a los que esquivas dando dos aulhos verticales como se ve en la foto.





Trata de permanecentro, para que cuando cambie el triángulo a color amarillo te prepares a dar un satto lateral para esquivar la ráfaga de trios que salorá del triángulo.



Tienes que estar muy atento para que el que el jefe salga de la paotalla, te pregares para dar un doble salto y esquivar su veloz ataque que hará cruzando la paintalla, por lo tanto trate de estar más o megos al centra.



Al enfrentarte al jefe, trata de dispararie a los pies, posi comienza a disparar puedas detener

y darte tiempo de esquivar los demás...

asumulas
poder
para el
arma de V
Gun que
hara más
fácil eliminar al







para destruirlos, lo meior es utilizar la tecnica del lazo pera dedicarte a eliminar a uno de ellos como se ve en las fotos

... ya que los disparos de los enemigos de arriba; podrás esquivarlos con uno o dos saltos verticales.



Al comenzar esta escare te enfrentas a estos iefes.



Eviesta secena trata de mantenerte al centro y preocupate mimero de los enemigos de abajo.



Si tienes el suficiente tino, puedes inmoville zar a los



Al aparecer el enemigo que en la foto se ve de color rojo, concéntrate en destruirio y recuerda dispararle a la base, para que le protejas de sus tiros. si te dispara



Con el jefe utiliza la técnica de inmovilizario con el lazo para dispararle constantemente y de vez en cuando, ocuparte de los enemigos que valen

por los lados.



En esta escena casi te la podrias pasar disparando (como sa ve en la foto de Anniel si no fuera por los molestos enemigos que salen por los dos lados en primer plano, a los que tienes que aliminar de un colpe como se ve en la toto de Clint.



Al enfeentante al jefe que es la ametralladora gigante que se ve al fondo; disparate sin detenerte haste que comience a brillar, entences apunta justo debaio de ella para que detangas sus disparos como se ve en la foto de Annie.

o te eliminarán



el chiste es que no e muevas de tu lugar







4a. puerta.

servirá más adelante.





y de ahi vé hacia el tabion de la izquierda para que tomes vuelo y llegues a la parte de arriba donde esta el libro rojo



Ya dentro de la cueva, toma el aceite y camina hacia la derecha para entrar en la puerta que da hacia la bodega.



Toma la caja de Scooby-galletas y el aceite y sal de ahí.







Continúa tu camino hacia la derecha.











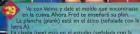




Al llegar al tope de la cueva. espera por la plateforma que te lleva a la izquierda para continuar tu camino



Aquí entra en esta puerta y olfatea junto a la máquina de imprimir billetes para encontrar un molde. Sal del cuarto y sigue tu camino hacia la derecha.



La clavija (peg) está en el estudio (señalada con la letra B).





Al bajarte de continúa hacia para salir por a puerta por donde entraste.

Al darle todo el material a Fred, puedes pedirle a Velma otra caja de Scooby-galletas.



seo, y con milo acelermos con esta jurgo. Fella un second milita que el dini ne prese la misión, el casa l atinuación de sete texto. Esparamos care con entre a ne mayos grindado minimo y a no pudieras aceler el juego, ya sabes e quien echanie la cutino.







Este es el modo de juego donde te enfrentos o más personajes, claro que depende de la dificultad due elijas, pero al seleccionas lo dificultad MAID tus openentes son Loiktu, Bumpt, Poochy, Lunge Fish, Fregay, Ptijan Majelen Forgantius Blarga, Replacel Riaven, Hockalli Maore, Nachosal Maven, Hockalli Maore, Nachosal Marcha Carlones and son comenzor un juego nuevo, continuar utilizando el passavar y continuar sa previolemente y habitas jugado.

Al ganarle a los primeros 8 oponentes, los liberas y los puedes seleccionar en lugar de Yoshi





Cuando ejecutas castigos muy grandes, el bloque que le coe al oponente tiene un límite de temeño, pero dentro de él puede tener otro castigo, algo que es un dolor de cabezo para el contrincante.

Mientras no le caiga el castigo a tu oponente puedes seguir ejecutando jugadas para que tu ataque se multiplique, como en la foto, donde los 2 jugadores se disponen a castigarse sin piedad.



de liberor o Lokitu.
Poochy, Lunge Fish, Froggy, Flying Wiggler, Gryantuo Blargg y Raphael Raven entros a una caverna dande te esperan los oponentes









Observa cómo cada personaje cuenta con su propia esceno-j grafía, por cierto, trata de no dejar huecos vacíos a menos

dejar huecos vacíos a menos que estés planeando una jugada específica, ya que si tu oponente te sorprende con un castigo grande, no será nada

agradable tratar de limpiar la parte superior a toda velocidad o

Si juegas en HARD o HARD especial, tentrás que dar un estuerzo supremo de habilidad manual y agilidad mental para vencer a los útimos enemigos como en esta pugada que le hicimos a Kamek y observa odmo al tratar de desapterec los castigos, se encontraba uno más dentro del mismo, esto es porque el castigo fue un CHAIN X9.











ERVICIO ORGANIZADO DE SECU







te daremos algunos passwords para éste ya clásico juego de Capcom.

Si has jugado este título sabrás que el password

te guarda las vidas que tengas, así que encontrarás diferentes passwords con más vidas para alguno de los 5 personajes que tiene este juego, así podrás usar el password con más vidas del personaje con























Con los siguientes passwords empezaras en la cuarta mision del juego. El password del personaje que escojas te permitirá empezar con 4 vidas para él y 3 para los demás.













































Con los siguientes passwords empezarás en la sexta misión del juego Al igual que cun los amuriores, el password del personaje que elijas te permitirá empezar con 5 vidas para él y 3 para los demás.











Le eiguiente zabla continue personnelle para la sexta mission, aqui 2 personajes tienen 4 vidas cada une y los obres 3. Les personajes que conscidar en un mismo personerii seram los que tengan 4 vidas (51), como en la tabla antener).





Con estos passwords empezarás en la séptima mision del juego, que es la ultima. El password del personaje que escojas te permitirá empezar con 5 vidas para él y 3 para los demás.





















Ahora déjanos decirte que para el Né4 no todo gira en tomo a Mario 64 (aunque por el tamaño del arfículo anterior parezca que sí), pues también se están preparando algunos juegos interesantes para este sistema, por pará de los licenciatados y si recuerdas nuestro reporte del ES, alfi mencionamos que mode los que estaban trabajando con más ganas para este sistema, era Williams. Tanto así que el juego de Motal Kombal Trilogy está casi listo y no sería aro que se adelantara la salida de este juego para este mes, pues antes estaba programada para finales de año.

Pero bueno, en esa ocasión mencionamos muy poco de lo que tendría este juego, pero ahora sí podremos hablar más a detalle de lo que encontrarás en Mortal Kombat Trilogy y que segura-



mente hará felices a muchos de los Fans de esta serie.

KONTROL KONFIGURE

BARRIER

BA

MISCELLAREOUS KOMBAT AOGRESSOR MODE OM PLAYER I KOMBOS OM PLAYER 2 KOMBOS OM Primero que nada veremos que este juego tiene opciones, muchas opciones. Algunas de ellas son las clásicas para acomodar la colocación de los botones o escoger el tipo de sonido también hay algunas especiales del juego como en las que desconectas la opción de combos en secuencia y hasta una que nos pareció bastante rara, en la que acomodas la pantalla (seguramente será por eso de que en algunos televisores por se sel canza a ver la línea de energía o algo así).

Si lo que tú quieres es variedad. ¿Qué te parece esto?: aquí podrás escoger desde el principio, 26 diferentes peleadores (incluyendo a Cage, quien en un principio se dijo que no entará al torneo). además de eso hay personaise ocultos que podrás selecciones

nar con los típicos "Últimate Codes". Todos los personajes que están aquí son los que han participado en los 4 juegos de MK que se han hecho anteriormente.



MKT tiene 4 diferentes modos de juego, el primero tal y como se ve en la foto, es el normal para un solo jugador, tenemos también la opción devi normal y también Vs. con 2 o 3 personajes por peleador (tipo endurance). Ora opción extra es la de un mini-torneo para 8 jugadores, este tilbmo quior por la presenta de la compara 8 jugadores.





Por cierto, como la gran mayoría de juegos para el N64, este sistema necesita saber al prenderlo, cuántos sugadores van a participar, asá que es recomendable tener los 2 tontroles conectados al N64, de lo contrario verús esta pantalla de adeverencia

IMPORTANT:

E FOO WOOLD LIKE TO FLAT A 2-FLATER GAME FOWER SEE THE WINTENDO SA RAD SOMECT A 2ND CONTENSIES PRESS STATE TO LINEAUS

donde te indica que solamente podrá jugar una persona.



La pantalla de selección de "destinos" de MKT es muy parecida a la de UMK, pues se pueden seleccionar 4 diferentes tipos de dificultades. Entre mayor sea la dificultad, los enemigos serán más difícultes y te enfrentarás a más de ellos antes de llegar con el jele del juego.

Muchos de los gráficos que vas a encontrar dentro de MKT son

nuevos, por ejemplo: todos los movimentos de Cage fueron "re-capturados" por otro actor, otra case que a Rayden y a Baraka le agregaron algunos "Frames" de animación como los de correr y algunos golpes, para que así no se vieran cortadas las animaciones como en el estoto de um constanto en el E3.



· 1.21

¿Qué más tiene de nuevo este juego?, pues aquí podrás encontrar una nueva opción llamada



"Agressor", en este modo tu personaje deberá llenar la palabra Agressor al golpear a tu enemigo. Una vez que la completes, tu personaje se volverá más sombras al caminar. Este es un aspecto estético bastante interesante, además de que te obliga a jugar un poco más agresivo.



Al ser una recopilación de los 4 juegos existentes de MK, lo más normal era que aquí tuviéramos también escenarios de los 4 iuegos. Cabe mencionar que no están absolutamente todas las escenas, pero sí encontraremos





al menos 3 por cada versión. Y también para algunos escenarios se mantienen los movimientos finales especiales, como en el caso de los Pits. Esto es bastante curioso: Recuerdas que en algunos escenarios de MK3 y UMK si le dabas un Uppercut a tu rival en ciertos escenarios lo subías a un segundo nivel, pues en MKT puedes hacer lo mismo pero en lugar de ser 2 niveles, aquí son 3 en total.



Pero también hay cosas que se mantienen de juegos anteriores. como el marcador de golpes y porcentale de energía restada que son característicos desde el MK3.

¿Los jefes?, todo indica que son los mismos del UMK, pero uno no puede confiarse de un juego en el que hay personajes de 4 juegos.



Algo que ha hecho a este juego único, es la posibilidad de rematar a tus enemigos cuando los derrotas. Como has de saber hay varios de estos movimientos como el Fatality. Friendship, Babality, Mercy y hasta





Animality, pero en este juego contaremos con un nuevo movimiento final del cual nos pidieron no habláramos, pero si te podemos anticipar que al verlo te acordarás de KI.



Cada vez que sale un nuevo juego de la serie MK (a excepción del primero para el SNES) decimos que seguramente los Fans de la serie MK quedarán satisfechos con la adaptación, pero ¿Qué podemos decir de este juego que es más que una adaptación?. Este es un juego único y que ningún fan de MK no debe pasar, pues tiene muchas cosas que ni la última versión de Arcade tiene.





Escena Introducción pasada 999 Boits, 4 Tanques de energia. 4 Tanques para las armas y Exit Capsule Siguiente Escena: Cloud Man.





Freeze Man eliminado. S (S. Adaptor listo) Siguiente Escena: Russt Man





Spring Man vencido. Siguiente escena: Shade Man.





Escena de Cloud Man pasada. Rush jet, R,U, H. Siguiente escena: Junk Man.



Burst Man vencido. Siguiente escena: Robot Museum.





Shade Man vencido. Siguiente escena: Turbo Man.





Escena de Junk Man pasada. Siguiente escena: Freeze Man.



Robot Museum pasado. Hyper Bolt, Hyper Rocket Buster, Tanque para armas y energía (S) y Energy Equalizer Siguiente escena: Slash Man



Turbo Man derrotado. Beat (con 4 tanques) Siguiente escena: Proto Man.





Aqui te damos los passwords de ite clásico juego de Capcom, para jue accedas a algunas pantallas En futuras ediciones los compenentaremos con passwords para armas y adilamientos,



Slash Man derrotado. Siguiente escena: Springman.





vencido iguiente escena



Password para empezar en la última parte de la ortaleza de Wily (si preionas L y R después de colocarlo y mientras pones Start sale la

WALE & MAKE DAY

Para que aparezca un comentario en pantalla



Además del comentario, a un ado del tiempo



LOR

Este código tiene un costo de

ME T AT ER



un instante) presiona

X. X. X. R

Este código tiene un costo



ROSOTROND

X. X.Y.Y. R

Si lo ejecuraste bien, en la pantalla aparecerá un comentario ROBOTRON! Este código tiene un costo de 5 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L



HAFA BOOST

Para activar el Super Boost presiona (mientras estás jugando)

R. R. R. Y. X

HERE BOY!

Para llamar al balón (o mejor dicho al perro) convierta en perro y comience a huir de



Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá



Y. X.Y. X.Y. X. R

Si lo ejecutaste b.en, en la pantalla aparecerá un comencentavo. El botón R lo puedes substituir por el botón L

CZMME

THE BALL

estés jugando:

R. Y. R. X

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla un puedes substituir por el botón L. Este código te



Si quieres transformarte en Bugs Bunny (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras

estės jugando X. R. X. R

Si lo haces correctamente, aparecerá en pantalla una pequeña explosion que te transforma en Bugs Bunny. El botón R lo puedes substituir por el botón L.





Si quieres transformarte en Elmer (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta io s guiente mentras estés jugando



Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Elmer. El botón R. lo puedes substituir por el botón L. Si quieres transformarte en Daffy Duck (por un momento) te costará 5 centavos y para logrario ejecuta lo siguiente mien-



Si lo ejecutas correctamente, en el juego aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Daffy Duck.







Si quieres transformarte en Sylvester (por un momento) to costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

R, R, R, X

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Sylvester. El botón R lo puedes substituir por el botón L





Si quieres desactivar o activar el Goaltending (que es la regla del juego en la que si interfieren un tiro que ya va cayendo en la canasta cuenta aunque no entre el balón) ejecuta lo siguiente

← ← ↓↓ → → L o R

Si lo aplicas correctamente en la pantalla del juego aparece un comentario GOALTENDING OFF u ON según sea el caso. Este código no te cuesta ni un centavo.





Coyote (por un momento) te
 Coyote (por un momento) te
 costará 5 centavos y para
 lograrlo ejecuta lo siguiente
 mientras estés jugando

X, **R**, **R**, **X**

Si lo ejecutas correctamente aparecerá en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Wile E. Coyote. El botón R lo puedes substituir por el botón L



Nintendo

RESPONDE

Un amigo me dijo que para completar el 191% en el juego DKC, influye el tener que juntar la paiabra KDNG, las bananas ocultas y otras cosas más, ¿Es cierto o no?

JOSE JESUS LAZCANO Los Andes, Chile

Muchas de las consultas que nos llegan día a día a nuestra Editorial, tienen que ver con este gran titulo para el SNES, pero esta es una de las pocas en que trata de algo absolutamente falso, pues muchos videojugadores expertos en este juego, saben perfectamente que para poder lograr el codiciado 101%. sólo debes descubrir todas las pantallas ocultas (con sus respectivos bonus, por supuesto), sin deiar ninguna de ellas de lado, pues basta con que te falte solo una, para que no logres tu objetivo. No te deies engañar con lo que te dice tu amigo, pues está totalmente errado. Y. Ya estás preparado para la nueva aventura que te proporcionará DKC3? Rus

Tengo una duda hace bastante tiempo y es sobre Street Fighter II, ¿Quién es mejor, Ken o Ryu?

EDUARDO HURTADO G. Caracas, Venezuela

¡Qué gran juego de pelea!. sin lugar a dudas, fue el titulo que marcó e impulsó a todos los juegos de pelea disponibles en el mercado. Con respecto a tu pregunta, té puedo decir que eso depende sólo de tí, pues hay muchos lugadores que, por ejemplo, prefieren a Dhalsim, Zangief o E. Honda (esto es sin desmerecer a ninguno de los peleadores disponibles), y entre Ken y Ryu hay diferencias mínimas. como el Dragon Punch. El de Rvu es más rápido, en cuanto a reacción, pero el de Ken es más potente (aunque ambos restan la misma cantidad de energía). Los cambios más notorios los podemos encontrar en versiones posteriores a ésta, como es el SFII Champion Edition, donde basta con solo mirar la Hurricane Kick de estos dos grandes y famosos karatecas.

Ustedes dijieron que Kt no tenia bateria para grabar. Ios mejores Récords y si la tiene, pues cuando vi la presentación, estaban mis Récords.

JUAN SOLARTE Maracaibo, Venezuela

Efectivamente los Récords se guardan mientras jueoas, pero. Que pasa si apagas la consola y luego la prendes?, te darás cuente que todos los Récords y puntaies que ingresastes. va no se encuentran en ningún lado. Seguramente te preguntarás qué paso y la respuesta es moy sencilla: EL JUEGO NO TIENE BATERIA PARA MANTEN-ER LOS RECORDS GRA BADOS EN SU MEMORIA solo los mantiene mientras la consola no se apague, o sea que si quieres lucir tu puntaje obtenido y los meiores combos logrados, te aconsejo sacarle una foto a la pantalla correspondiente, ya que como te dile anteriormente. estos se borran en cuanto la consola se apaga. ¡Ojo! porque va viene Killer Instinct Gold, para el N64.

Tengo algunas dudas que no me han dejado tranquilo hace mucho flempo y se que solo ustedes podrán ayudarme, ¿Saldrá el KI2 para SNES?, se que es dificil, pera Nintendo siempre nos sorprende.

JUAN CARVAJAL V. Caracas, Venezuela

En realidad amigo, planes e informaciones oficiales sobre la adaptación de este gran título de Arcade a formato casero SNES. no hay pero tal y como tú lo mencionas en tu carta, Nintendo siempre nos sorprende, haciendo adaptaciones de juegos que jamás pensamos (el caso más claro es Killer Instinct. pues todos teníamos que esperar el Nintendo Ultra 64 (en ese entonces) para poder disfrutar de los gráficos espectaculares que nos ofrecía), pero va ves. Nintendo muy en secreto. tenía planificado el sorprendernos y ¡sí que lo logró!, a pesar de que la versión casera no traía los efectos de Zoom ni rotación, pero su movilidad era idéntica a la de Arcade y eso nos dejó felices, va que ejecutar los combos en secuencia era realmente fácil inclusive para alquien que estuviera empezando a jugar y conocer el juego. Pero con respecto a KI2, como ya te dije, no hav nada oficial, Sólo espera a ver el Killer Instinct Gold para el N64.

¿Cuándo saldrá a la venta el juego para N64 Cruis'n USR?

LUKAS ORELLANA H. Bs. As., Argentina

Tal como me comentas en tu carta, veo que estás muy deseoso de tener este gran título en tu casa y felizmente no tendrás que esperar tanto, pues la salida oficial para formato casero, se espera para el mes de Noviembre de este año v sin lugar a dudas, será todo un suceso. El otro juego por el cual me preguntas (Star Fox 64) aun no tiene fecha de salida oficial, pero en cuanto la sepamos te la haremos saber.



¿Por qué no me resultan los movimientos de MK2 para SNES?

CARLOS HERNANDEZ T. Medellín, Colombia

Tu problema tiene una solución muy simple: tal y como mencionas en tu carta, te haz guiado por los movimientos de MK2, pero para el GB y no para el SNES, y como todos sabemos, éstos no son iguales a los de su hermano mayor, debido a que el sistema portátil tiene menos botones que el SNES. De todas formas, nosotros ya publicamos todos estos movimientos en una revis-

Rua

¿Saldrá algún título de la serie Street Fighter para el N64?, ¿Qué saben acerca de la posible salida de un juego llamado Street Fighter US K-Men"?

ANDRES ORMAZA O. Caracas, Venezuela

Lo que te puedo adelantar es que se rumorea una posible salida de un título de la serie Street Fighter para el N64 (sólo rumor) y lo más probable es que se trate del ya esperado y anhelado Street Fighter III. Eso sí, esto no sería tan pronto, y como ya te dije, es sólo un rumor, no hay nada oficial. Con respecto a tu otra pregunta, es casi seguro que salga este juego, que al parecer tendría unos 16 personaies de las dos series. En realidad es un juego bastante extraño y seguramente en próximas ediciones, podremos habiar más de el



Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PRECUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A: REVISTA CLUB NINTENDO Mundo do Nintendo Avenida 7 Nº 120 A - 13 Santráe de Bogotó, Colombia REVISTA CLUB NINTENDO EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS Find Av. San Mortin can find Av. La Paz Carracco, Venezuela





PROXIMO NUMERO

PREPARATE,
QUE VIENEN MUCHAS
SORPRESAS!...
...SOLO PODEMOS
ANTICIPARTE:

MORTAL KOMBAT TRILOGY
TUROK-DINOSAUR HUNTER
PINOCCHIO KIRBY SUPER STAR
THE KING OF FIGHTERS 96
MAUI MALLARD DRAGON HURT



TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

No te quedes atascado en el mismo lugar si la suscribes antes si la suscribe antes si la suscri

lodos los secretos estan en la revista Club Nintendo. Envia ahora mismo tu cupón a Editorial Televisa transversal 93 No. 52-03 de Santafé de Bogotá ó entrégalos en los puntos de venta autorizados de Nintendo. Tambien puedes llamar a los tels: 413 9449 - 413 9300 ext. 171 y en el resto del país al 9800-19449.



	REVISTA CLUB NINTENDO	Suscripción anual
Nombre		P'
Dirección		Teléfono
Ciudad		Departamento
Forma de Pago Efectivo Cheque (Cruzado a nombre de Editorial Televisa S.A.)		
Banco		Cheque No.
TARJETA DE CREDITO (Colombia \$ 21.000.00 pesos - Exterior US\$ 21.00)		
DINERS CREDIBANCO CREDENCIAL DIFERIDO A 123456789101112 (Meses)		
No		
Nombre (según tarjeta)	C.C	(Nintendo)
ÉSPACIO PARA DILIGENCIAR INTERNAMENTE		
Código EstablecimientoNúmero de Autorización		

Propárato para ser primero Chimend

SANTAFÉ DE BOGOTÁ Mundo de Nintendo Av. 7a. No. 120A-13 Casa Estrella Unicentro Casa Estrella Galerías

MEDELLÍN

Mundo de Nintendo Galerías de San Diego Mundo de Nintendo Obelisco Superley Unicentro Superley San Diego

CALI

Casa Estrella Unicentro Superley Unicentro

Videotiendas Block Buster en todo el país

GAMES

MES Único distribuidor autorizado para Colombia

NINTENDO 64